

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan perangkat rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013. Dalam Permendikbud No. 54 Tahun 2013, kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan proses dalam pelaksanaannya, menjadikan sikap sebagai elemen terpenting atau Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang utama dalam pelaksanaan pembelajaran, keterampilan serta pengetahuan untuk mencapai tujuan Pendidikan. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk dapat berpikir terpadu diantaranya, holistik, bermakna, otentik, dan aktif (Kemendikbud, 2013). Tuntutan kurikulum 2013 tersebut juga secara tidak langsung menuntut pendidik untuk kreatif dalam pembelajaran salah satunya dengan menentukan serta menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan ketetapan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, pembelajaran dilaksanakan terintegrasi ke dalam satu tema yang menyebabkan pendidik kurang

leluasa dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga berdampak juga pada peserta didik yang akan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan secara eksplisit, mengingat dalam pembelajaran tematik terdapat banyak materi yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan langsung ke dalam lingkup siswa terutama pada muatan IPA (Nasihin, 2019). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada muatan IPA di Sekolah Dasar yaitu 75%.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan penemuan atau *discovery* untuk mempelajari diri sendiri dan alam di lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuan individu peserta didik melalui pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik (Mutiara, dkk., 2017). Pada anak SD, pembelajaran IPA mencakup kegiatan mencoba dan melakukan untuk melatih peserta didik dalam memahami gejala alam disekitar lingkungan peserta didik yang meliputi benda-benda alam dan buatan tangan manusia serta meliputi konsep-konsep IPA yang terdapat didalamnya (Putri, 2021). Pada pembelajaran IPA, pendidik dituntut untuk mampu membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Pengembangan potensi peserta didik akan efektif apabila pendidik dapat memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih nyata terkait materi yang mungkin tidak bisa dilihat, didengar, dirasa, dicium, atau dialami secara langsung oleh peserta didik (Syahriya, 2019). Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran (Ramli 2012). Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu hal yang perlu mendapat perhatian khusus bagi guru agar

terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hamalik juga memaparkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat yang baru, motivasi, rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 4 September 2021 dengan ibu Ni Nyoman Pinayani, S.Pd. guru kelas IV di SD 3 Jimbaran dinyatakan bahwa nilai rata-rata (KKM) pada muatan IPA adalah 70%. Terdapat kurang lebih 50% siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yang dipersyaratkan. Kenyataan ini menunjukkan adanya kesenjangan atau selisih antara KKM yang dipersyaratkan secara nasional dengan KKM hasil belajar IPA di SD 3 Jimbaran. Kesenjangan tersebut terlihat pada hasil belajar muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor, baik faktor internal siswa itu sendiri, maupun faktor eksternal seperti guru, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dan beberapa siswa kelas IV di SD 3 Jimbaran dinyatakan bahwa dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan media yang terbatas. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti gambar saja, bahkan tidak jarang guru hanya menggunakan buku tema sebagai media pembelajaran. Hal tersebut tentu saja tidak dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa kesulitan dalam memahami penjelasan tersebut tanpa adanya media pembelajaran. Dengan begitu akan menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik dan akan berdampak pada ketercapain tujuan pembelajaran. Terlebih dimasa pandemi saat ini, pembelajaran dilaksanakan secara daring dan dirasa semakin sulit bagi peserta didik dalam

memahami pembelajaran karena harus Belajar dari Rumah (BDR). Tidak jarang siswa hanya diberikan tugas oleh guru tanpa adanya penjelasan lebih lanjut terkait materi yang diberikan. Selain itu selama diberlakukannya BDR pendidik juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena harus menyesuaikan dengan kondisi siswa. Hal tersebut karena masih banyak siswa yang menggunakan *handphone* orang tua untuk kegiatan pembelajaran, sehingga mereka tidak bisa mengikuti pembelajaran karena alasan *handphone* dibawa orang tua bekerja. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam pengoptimalan media pembelajaran. Media pembelajaran yang hanya menggunakan video dari *youtube* terkesan kurang menarik karena dalam video tersebut tidak dapat menimbulkan interaksi dengan peserta didik karena peserta didik hanya dapat menonton video tersebut saja. Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat diduga bahwa rendahnya KKM hasil belajar IPA terjadi karena dipengaruhi faktor model serta media pembelajaran yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu pemilihan serta penetapan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat perlu dilakukan pengkajian secara mendalam.

Salah satu model serta media pembelajaran yang diduga dapat secara efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA adalah model *discovery learning* dengan multimedia interaktif, karena model pembelajaran *discovery learning* dan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Hosnan (2014) menyatakan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan cara belajar aktif dalam menumbuhkan serta mengembangkan konsep penemuan. Penerapan *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Peserta didik yang awalnya hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru menjadi harus menemukan informasi sendiri (Salmi, 2019). Dalam penerapan *discovery learning* juga memerlukan media yang tepat agar siswa dapat menemukan konsep sendiri berdasarkan media pembelajaran yang disediakan. Multimedia interaktif merupakan pilihan yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran IPA dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPA. Menurut Deliany, dkk (2019) multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa media yang disajikan menjadi satu kesatuan seperti teks, audio, grafik, video, dan animasi dengan link dan tool untuk mempertegas dalam penyampaian materi pembelajaran. Pujiriyanto (2012) juga mengemukakan bahwa media interaktif dapat menimbulkan partisipasi siswa dan fleksibilitas dalam pemilihan memilih menu sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media. Sehingga multimedia interaktif ini dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena peserta didik akan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rinta Adestya Anissi dan Yanti Fitria (2021) multimedia interaktif berbasis *discovery learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Tema 4 Berbagai Pekerjaan,

Subtema 2, Pembelajaran 1 dan 2 dan Subtema 3 Pembelajaran 1. Namun terdapat hal yang membedakan antara penelitian yang telah dilakukan oleh Rinta Adestya Anissi dan Yanti Fitria (2021) dengan penelitian yang akan dilakukan penulis saat ini yaitu terletak pada muatan materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya terlalu kompleks dalam meneliti materi pembelajaran yaitu materi yang terdapat pada Tema 4, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan saat ini, penulis memfokuskan pada satu muatan materi yaitu pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

Berdasarkan analisis tersebut maka sangat perlu dilakukan pengkajian dan penelitian dengan judul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPA Materi Bagian-bagian Tumbuhan beserta Fungsinya Kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga kurang membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa
- 1.2.2 Dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton
- 1.2.3 Keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi sehingga proses pembelajaran tidak optimal

- 1.2.4 Karakteristik siswa yang bervariasi yang menuntut guru untuk dapat memahami karakter setiap siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengembangan multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diajukan beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV di SD 3 Jimbaran Badung.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini mempunyai manfaat yang dibagi menjadi 2 yaitu, dari segi teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis produk pengembangan multimedia interaktif hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teori-teori atau strategi pembelajaran dan media pembelajaran untuk bidang pendidikan di Indonesia serta dalam pengembangan penelitian tentang multimedia interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar serta menambah pengalaman belajar khususnya pada muatan IPA dengan multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam mengelola pembelajaran bermodel *discovery learning* dengan multimedia interaktif, pengalaman ini akan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga kemampuan profesional guru semakin meningkat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah dalam mengambil satu kebijakan yang paling tepat untuk pembinaan para guru dalam meningkatkan kemampuan mengelola proses pembelajaran sehingga prestasi sekolah semakin meningkat.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sebagai masukan untuk meneliti faktor lain di luar variabel penelitian ini yang diharapkan dapat memperkaya hasil-hasil penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis model *discovery learning*, baik pada muatan pembelajaran IPA maupun muatan pembelajaran lainnya di Sekolah Dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* pada muatan IPA materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kelas IV. Terdapat spesifikasi produk yang diharapkan yaitu, sebagai berikut.

- 1.7.1 Multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan mengarahkan siswa untuk memaknai materi tentang bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memaknai materi pembelajaran berdasarkan pengalamannya sehari-hari.
- 1.7.2 Multimedia interaktif berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan memadukan unsur multimedia interaktif seperti teks, gambar, animasi, suara, audio, video dan interaktivitas (navigasi).
- 1.7.3 Multimedia interaktif dikemas dengan menggunakan aplikasi *Website 2 App* yang produknya berupa aplikasi android sehingga peserta didik dapat mengakses dan mengoperasikan media tersebut secara mandiri.
- 1.7.4 Media yang dirancang mudah digunakan, mudah dipahami, interaktif serta menarik untuk anak sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

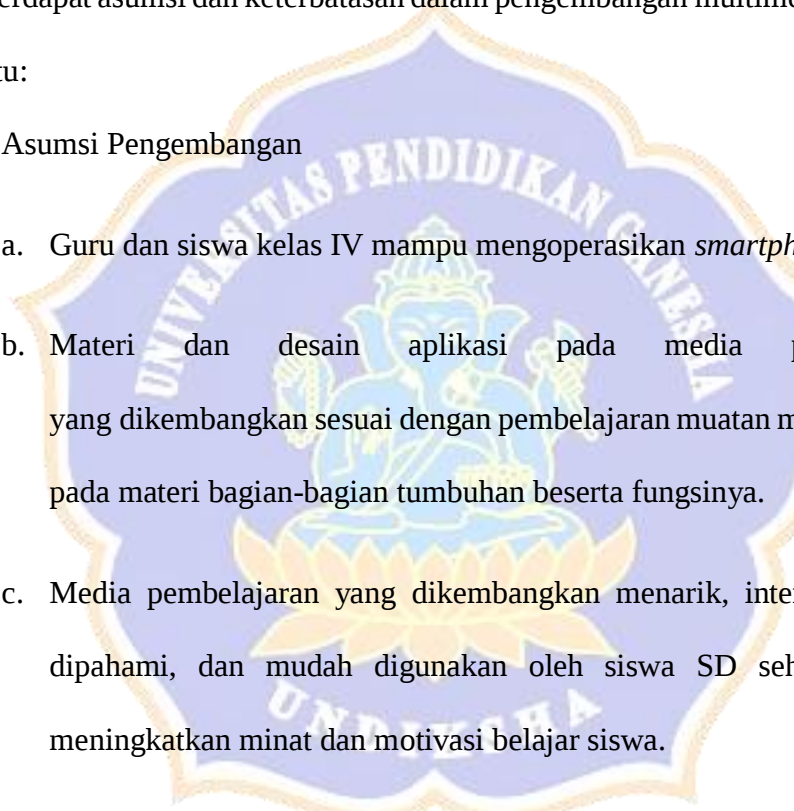
Pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis *discovery learning* ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran khususnya materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas seperti hanya menggunakan gambar atau buku siswa saja masih kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, hal tersebut juga mengakibatkan siswa mudah bosan dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan.

Sehingga pengembangan multimedia interaktif ini penting untuk dilakukan karena media ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif serta dapat menumbuhkan sikap mandiri peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif ini, yaitu:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 
- a. Guru dan siswa kelas IV mampu mengoperasikan *smartphone android*.
 - b. Materi dan desain aplikasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran muatan materi IPA SD pada materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.
 - c. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh siswa SD sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
 - d. Media pembelajaran dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan kemandirian dan keaktifan belajar siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pembahasan muatan materi IPA SD yang dibatasi pada materi bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya

- b. Teknologi media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone android*.
- c. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan oleh siswa kelas IV di SD 3 Jimbaran.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah, yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Multimedia interaktif ini menggabungkan teks, audio, grafik, video, dan animasi yang didalamnya dapat menimbulkan interaksi antara media pembelajaran dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.
- 1.10.2 *Discovery learning* merupakan model penemuan yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam menemukan konsep baru sehingga peserta didik memiliki pengalaman langsung dan pengetahuan baru dari hasil penemuannya sendiri.
- 1.10.3 IPA merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang fenomena atau gejala alam yang saling berhubungan satu sama lain yang didasarkan pada hasil observasi dan percobaan.